

Syllabus

Descrizione corso

Titolo insegnamento	Pedagogia ludica e di comunità attive
Codice insegnamento	56003
Titolo aggiuntivo	
Settore Scientifico-Disciplinare	PAED-02/A
Lingua	Italiano
Corso di Studio	Master universitario di II livello "EDENSPACES - Progettare paesaggi educanti tra pedagogia, architettura e design in dialogo con la natura"
Altri Corsi di Studio (mutuati)	
Docenti	dr. Francesca Berti, Francesca.Berti@unibz.it https://www.unibz.it/en/faculties/education/academic-staff/person/45869
Assistente	
Semestre	Tutti i semestri
Anno/i di corso	-
CFU	3
Ore didattica frontale	18
Ore di laboratorio	0
Ore di studio individuale	57
Ore di ricevimento previste	0
Sintesi contenuti	<p>Il corso propone un'introduzione al gioco, inteso come universale umano e, al tempo stesso, come espressione della creatività e della diversità culturale.</p> <p>Il punto di partenza è un approccio che, privilegiando una prospettiva principalmente antropologica, pedagogica e semiotica, mira a esplorare ulteriori dialoghi interdisciplinari. Nell'evidenziare, ad esempio, la stretta relazione tra pedagogia del gioco, didattica attiva e partecipazione, la riflessione si amplia dai bambini agli</p>

	<p>adulti.</p> <p>Particolare attenzione è rivolta alla dimensione del ludico, alle sue metafore spaziali (spazio ludico, cornice ludica, cerchio magico, playful city, ...) ed alle metodologie ludiche nell'ambito di percorsi di progettazione partecipata.</p>
Argomenti dell'insegnamento	<p>Argomenti trattati:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Introduzione agli studi sul gioco - Elementi base di pedagogia del gioco e didattica attiva - Introduzione al capacity building ed alla progettazione partecipata
Parole chiave	Pedagogia ludica, Spazio ludico, Playfulness, Processi partecipativi ludici
Prerequisiti	
Insegnamenti propedeutici	
Modalità di insegnamento	<p>Il corso prevede una parte introduttiva di carattere teorico, alternata a momenti di riflessione sulla propria biografia ludica e su eventuali esperienze professionali legate al gioco e alla dimensione ludica.</p> <p>Il percorso combina attività in presenza (Winter, Summer e Autumn Schools) e momenti online.</p> <p>Si cercherà di privilegiare la co-costruzione di un percorso condiviso e di sviluppare approfondimenti a partire dagli interessi degli studenti e delle studentesse. Interessi emersi durante le Schools e attraverso colloqui individuali con la docente.</p> <p>Competenze attese:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Saper leggere criticamente gli spazi attraverso la lente del gioco, della didattica attiva e della partecipazione. - Saper intrecciare gioco, pedagogia del gioco e partecipazione nella progettazione di ambienti educativi. - Saper applicare strategie ludiche nei processi di progettazione partecipata.
Obbligo di frequenza	Vedi regolamento del master.
Obiettivi formativi specifici e risultati di apprendimento attesi	<ul style="list-style-type: none"> - Conoscere i fondamenti teorici degli studi sul gioco - Conoscere e riflettere i fondamenti della pedagogia del gioco e della didattica attiva - Conoscere e analizzare approcci e strategie ludiche per la progettazione partecipata
Obiettivi formativi specifici e	

risultati di apprendimento attesi (ulteriori info.)	
Modalità di esame	Esame in forma scritta: riflessione sul corso e presentazione di un caso studio di progettazione di uno spazio ludico e/o progettazione partecipata.
Criteri di valutazione	<ul style="list-style-type: none"> - Chiarezza dei contenuti e struttura della relazione scritta - Argomentazione corretta dal punto di vista scientifico - Utilizzo di ulteriore letteratura specialistica per approfondire l'argomento - Partecipazione nel corso
Bibliografia obbligatoria	<p>Antonacci, F. (2014). L'immaginazione ludica, un sapere incarnato nella materia. In: Coletta, Claudio/Colombo, Sara/Magaudda, Paolo/Mattozzi, Alvise/Parolin, Laura/Rampino, Lucia (Ed.): <i>A Matter of Design: Making Society through Science and Technology</i>. Proceedings of the 5th STS Italia Conference. Milano: STS Italia publishing, 281–294. Online: https://www.boa.unimib.it/handle/10281/80126</p> <p>Berti, F. (2023b): Il filo che lega il gioco nel mondo. Didattica ludica, narrazione e incontro interculturale. <i>Zeitschrift für Interkulturellen Fremdsprachenunterricht</i> 28: 1, 241–256. Online: https://zif.tu-journals.ulb.tu-darmstadt.de/article/id/3612/</p> <p>Berti, F. (2022): Pedagogia del gioco: il gioco inclusivo. Riflessioni sulla scuola come spazio ludico. In H. Demo, S. Cappello & V. Macchia (Eds.): <i>Didattica e inclusione scolastica - Inklusion im Bildungsbereich</i>. Emergenze educative - Neue Horizonte. Centro di competenza per l'inclusione scolastica, 09.2021. Bolzano: Bu,press, 53-71. Online: https://pro.unibz.it/library/bupress/publications/fulltext/9788860461896_04.pdf</p> <p>Berti, F. Consalvo, G. & Seitz, S. (2025). Tra gioco e apprendimento: la percezione degli insegnanti sul benessere dei bambini a scuola. <i>Encyclopaideia – Journal of Phenomenology and Education</i>. Vol. 29 n.71 (2025), 59-75. Online: https://encp.unibo.it/article/download/21094/19558?inline=1</p> <p>Berti F. & Seitz S. (2025). <i>The primary school as a playful space. Theories and practices in an international perspective</i>. Bolzano: Bu,press. Online: https://bupress.unibz.it/en/produtt/the-primary-school-as-a-playful-space/</p> <p>Caillois, R. (1958/2000). <i>I giochi e gli uomini. La maschera e la vertigine</i>. Milano: Bompiani.</p> <p>Ferri, G., Thibault, M. & Veenkamp, J. (2020). Cocreation and</p>

	<p>participation for designing sustainable playable cities. In Leorke D. & Owens M. (eds) <i>Games and Play in the Creative, Smart and Ecological City</i>. London: Routledge.</p> <p>Online: https://trepo.tuni.fi/bitstream/handle/10024/123874/Co-creation_and_participation_2020.pdf?sequence=2&isAllowed=y</p> <p>Huizinga, J. (1944/1973). <i>Homo Ludens. Il gioco come elemento della cultura</i>. Torino: Einaudi.</p> <p>Santangelo, F.M., Romano, A., Muscarà, M. (2025). The educational role of space in the learning and development process: a scoping review. <i>Italian Journal of Health Education, Sports and Inclusive Didactics</i>, 9(3).</p> <p>Online: https://doi.org/10.32043/gsd.v9i3.1590</p> <p>Staccioli, G. (2008). <i>Il gioco e il giocare. Elementi di didattica ludica</i>. Roma: Carocci Editore.</p> <p>Thibault, M. (2020). <i>Ludosemiotica. Il gioco tra segni, testi, pratiche e discorsi</i>. Torino: Aracne.</p>
Bibliografia facoltativa	
Altre informazioni	<p>Un testo per iniziare:</p> <p>Bateson, G. (1996). <i>Questo è un gioco. Perché non si può mai dire a qualcuno "gioca!"</i>. Milano: Raffaele Cortina Editore.</p>
Obiettivi di Sviluppo Sostenibile (SDGs)	Città e comunità sostenibili, Istruzione di qualità